Jay Cormier & Sen-Foong Lim

Tortuga

In Tortuga schlüpfen die Spieler in die Rolle von waghalsigen Freibeutern auf der Suche nach den seltenen Schätzen der Karibik. Ihr Ziel ist Tortuga, die Piratenstadt.

Dort sind erbeutete Schätze sicher und die Anerkennung der anderen Piraten ist gewiss. Aber der Weg ist lang und Überfälle anderer Korsaren sowie Seegefechte um die begehrten Schätze sind zahlreich.

Da hilft nur eine große Flotte, eine fähige Crew und so viele Kanonen und Säbel wie Schiff und Pirat halten können.

Spielziel

Ziel ist es, als Freibeuter 6 Schatztruhen nach Tortuga zu bringen, denn nur dort sind sie vor Überfällen von Mitspielern zu Lande und zu Wasser sicher. Alle Schatztruhen, die sich zum Spielende auf dem eigenen Spielertableau befinden, bringen Punkte. Durch das Sammeln von Schatzplättchen und Sets von verschiedenfarbigen Schatztruhen erhalten Spieler extra Punkte, die über Sieg und Niederlage entscheiden können.

Spielmaterial

- **40 Schatztruhen**

10x rot, 10x blau, 10x gelb, 5x weiß, 5x lila

- **1 Beutel**

- **1 Insel** – Bestehend aus 2 Teilen

- **30 Schatzplättchen**

Vorderseite 17x Schatz 1, 9x Schatz 2, 4x Schatz 3

- **1 Startspielermarker**

- **4 Piratenmarker**

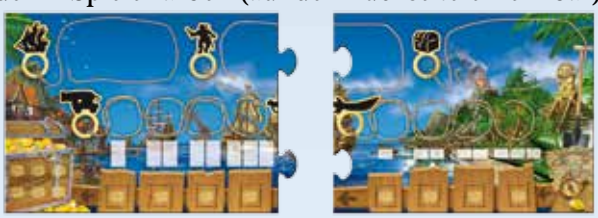
- **4 Schiffsmarker**

- **20 Würfel** – Je 5 in den 4 Spielerfarben

- **4 Sichtschirme** – Je 1 in den 4 Spielerfarben

Außen *Innen*

- **4 Spielertableaus** – Je 1 (bestehend aus 2 Teilen) in den 4 Spielerfarben (auf der Rückseite erkennbar)



- **20 Vorteilsplättchen**

Vorderseite *Rückseite*

- **1 Spielanleitung**

Spielaufbau

Die Insel wird in der Mitte des Tisches platziert und die **Vorteilsplättchen** auf ihr abgelegt.

Die 30 Schatzplättchen werden mit der Wasserseite nach oben zufällig um die Insel verteilt.

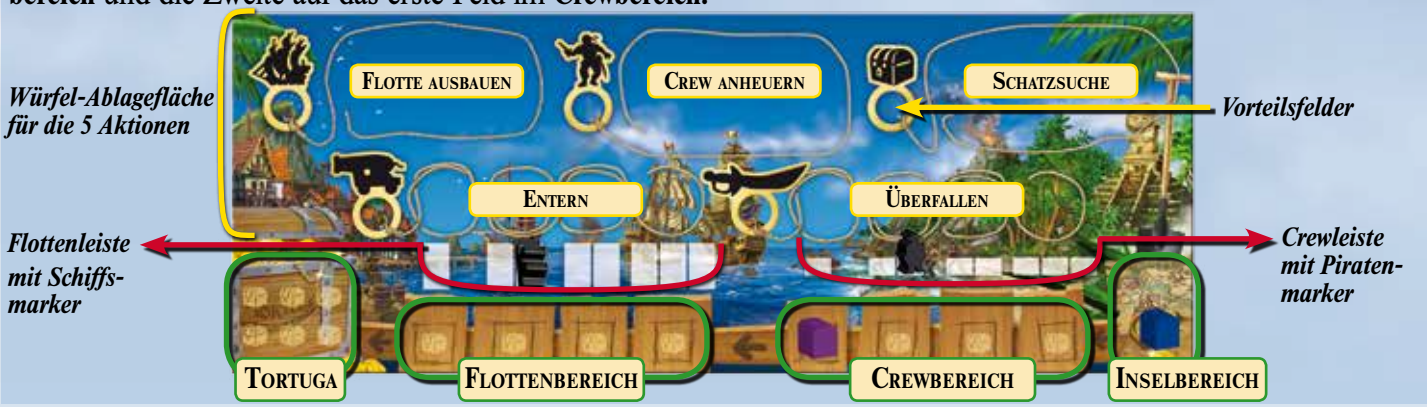
Die 40 Schatztruhen werden in den Beutel gegeben und gemischt.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt dieser entsprechend seine **5 Würfel,** den **Sichtschirm** und die zwei Teile des **Spielertableaus** (an der Rückseite erkennbar) und setzt es zusammen.

Anmerkung: Der Sichtschirm wird hinter das Spielertableau gestellt. Er zeigt links den Rundenablauf und in der Mitte die Symbolverteilung auf den 5 Würfeln.

Zusätzlich erhält jeder einen Schiffs- und Piratenmarker. Der **Schiffsmarker** wird auf das **3. Feld der Flottenleiste,** der **Piratenmarker** auf das **3. Feld der Crewleiste** gesetzt.

Anschließend zieht jeder Spieler nacheinander **zwei Schatztruhen** aus dem Beutel und legt die Erste auf seinen **Inselbereich** und die Zweite auf das erste Feld im **Crewbereich.**



Der jüngste Spieler wird Startspieler und erhält den Startspielermarker.

Spielablauf

Tortuga wird in mehreren Runden gespielt. Eine Runde besteht aus 3 Phasen, die in folgender Reihenfolge gespielt werden:

1. **Würfeln**
2. **Aktionen**
3. **Schatztruhen bewegen**

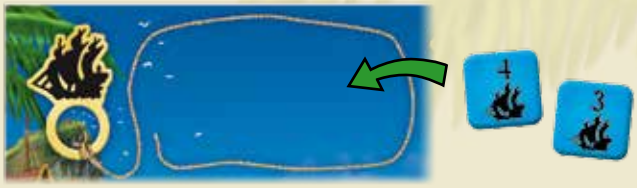
1. Würfeln

Alle Spieler nehmen ihre 5 Würfel und würfeln einmal hinter ihren Sichtschirmen. Dann wählt jeder Spieler mindestens einen Würfel, der hinter dem Sichtschirm verbleibt. Es können mehrere Würfel gewählt werden, wenn sie alle die gleiche Aktion zeigen.
Die restlichen Würfel werden in die Hand genommen.

Beispiel: Ani wählt zwei der drei Würfel, die die Aktion Flotte ausbauen zeigen, die hinter dem Sichtschirm verbleiben. Die restlichen Würfel nimmt sie in die Hand.

Haben alle Spieler ihre Auswahl getroffen, werden die Sichtschirme hochgehoben und die Würfel entsprechend der Aktion auf dem eigenen Spielertableau platziert.
Nun würfeln alle Spieler ihre verbleibenden Würfel hinter dem Sichtschirm und wählen wie zuvor beschrieben erneut. Es können auch Würfel gewählt werden, die eine schon in dieser Runde gewählte Aktion zeigen.

Anschließend werden die Würfel auf dem Spielertableau platziert.



Beispiel: Ani nimmt ihre gewählten Würfel und platziert sie auf der Ablagefläche der Aktion Flotte ausbauen.

Regeln für das Einsetzen von Würfeln:

Würfel einer bereits zuvor gewählten Aktion werden zu den platzierten Würfeln dazugelegt.

Auf die Ablageflächen der Aktionen **Entern** und **Überfallen** können nur so viele Würfel gelegt werden, wie der Schiffs- bzw. der Piratenmarker zulässt:

Schiffs-/ Piratenmaker auf Feld:	*1*	*2, 3*	*4, 5*	*6, 7, 8*
Anzahl Würfel:	*1*	*2*	*3*	*4*

Kann nach einem Wurf kein Würfel platziert werden, (passiert nur bei den Aktionen **Entern** und **Überfallen**), darf der Spieler nach dem Aufdecken solange erneut würfeln, bis er mindestens einen Würfel platzieren kann.

Beispiel: Ani kann nach ihrem 1. Wurf keinen der zwei Würfel wählen, weil ihr Schiffsmarker nur auf Feld 2 der Flottenleiste steht. Nachdem die Sichtschirme hochgehoben wurden, würfelt sie beide erneut und platziert einen Würfel auf der Ablagefläche der Aktion Flotte ausbauen. Den letzten Würfel würfelt sie im nächsten Wurf hinter ihrem Sichtschirm.

Auf den Aktionen **Flotte ausbauen**, **Crew anheuern** und **Schatzsuche** können jeweils 5 Würfel platziert werden.

Der Vorgang wird so lange wiederholt, bis jeder Spieler alle seine Würfel platziert hat. Dabei kann es vorkommen, dass Spieler alle Würfel platziert haben, während Mitspieler noch würfeln müssen. Ein Spieler erhält für jeden weiteren Wurf der Mitspieler ein Vorteilsplättchen.

Es wird mit der 1 nach oben auf eines der 5 Vorteilsfelder des Spielertableaus platziert.

Erhält ein Spieler weitere Plättchen, muss er sich entscheiden, entweder ein neues Plättchen von der Insel zu nehmen und es auf ein freies Vorteilsfeld zu legen, oder ein bereits liegendes Plättchen auf die Seite mit der Zahl 2 zu drehen.

Bis zum Ende des Spiels erhält der Spieler so 1 oder 2 Bonuspunkte bei der entsprechenden Aktion, vorausgesetzt er hat dort auch mindestens einen Würfel eingesetzt.

Liegen auf allen Vorteilsfeldern Plättchen mit der Zahl 2, kann dieser Spieler keine weiteren Vorteilsplättchen erhalten.

Beispiel: Alex (orange) hat schon alle seine Würfel platziert, während Ani (blau) und Frank (gelb) noch würfeln müssen. Daher erhält Alex ein Vorteilsplättchen von der Insel und legt es auf das Vorteilsfeld für die Aktion Flotte ausbauen.

Anmerkung: Spieler erhalten kein Vorteilsplättchen, wenn Mitspieler würfeln müssen, weil sie keinen Würfel platzieren konnten.

Totenkopfsymbol

Die Totenkopfsymbole sind Joker und können auf zwei Arten benutzt werden:

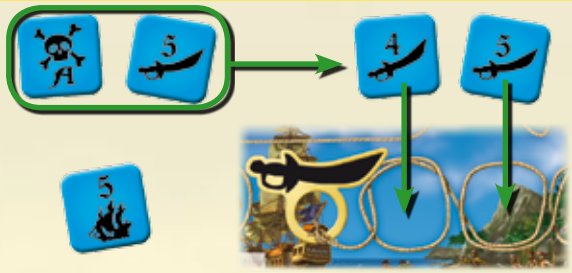
A) Ein oder mehrere Würfel, die das Totenkopfsymbol zeigen, können alleine gewählt werden und hinter dem Sichtschirm verbleiben. Nachdem die Sichtschirme hochgehoben wurden, dreht der Spieler den/die Würfel auf eine Seite, die eine der 5 Aktionen zeigt. Dabei müssen alle Würfel dieselbe Aktion zeigen. Dann werden sie auf dem Spielertableau platziert. Haben mehrere Spieler nur Würfel mit Totenkopfsymbolen gewählt, drehen die Spieler im Uhrzeigersinn, beginnend beim Spieler mit dem Startspielermarker, ihre Würfel auf die gewünschte Aktion.

B) Ein oder mehrere Würfel, die das Totenkopfsymbol zeigen, können zu (einem) gewählten Würfel(n) dazugelegt werden. Nachdem die Sichtschirme hochgehoben wurden, dreht der Spieler die Würfel auf die Seite, die die Aktion der anderen gewählten Würfel zeigt.

A)

Beispiel: Ani wählt die beiden Würfel mit den Totenkopfsymbolen C & D. Nach dem Aufdecken platziert sie die beiden Würfel auf der Ablagefläche der Aktion Entern und dreht sie auf die entsprechende Seite.

B)



Beispiel: Ani wählt zusätzlich zum Säbel 5 das Totenkopfsymbol A. Nach dem Aufdecken platziert sie beide auf der Ablagefläche der Aktion Überfallen und dreht den einen Würfel auf die entsprechende Seite.

2. Aktionen

Mit Hilfe der Aktionen können Spieler ihre Flotte ausbauen, Piraten anheuern, auf Schatzsuche gehen sowie Schätze von Mitspielern erbeuten. Wer welche Aktion in einer Runde nutzen kann, entscheiden die Würfelergebnisse.

Es gibt 5 unterschiedliche Aktionen, die in folgender Reihenfolge abgehandelt werden:

1. Flotte ausbauen | *2. Crew anheuern* | *3. Schatzsuche* | *4. Entern* | *5. Überfallen*

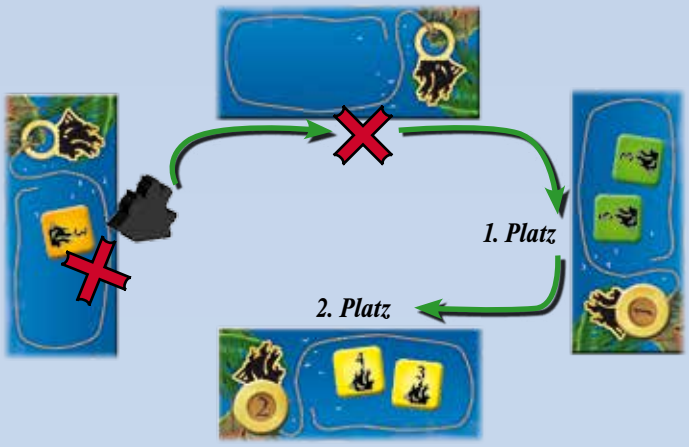
Vor jeder Aktion addieren die Spieler die Zahlen auf ihren Würfeln und eventuelle Bonuspunkte durch Vorteilsplättchen der entsprechenden Aktion und vergleichen die Ergebnisse.

Nur die Spieler mit dem **besten (1. Platz)** sowie dem **zweitbesten Ergebnis (2. Platz)** dürfen diese Runde die Aktion nutzen. Dabei führen die Spieler die Aktion, abhängig von der Platzierung, auf unterschiedliche Weise aus.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit dem Startspielermarker. Ist dieser Spieler nicht am Gleichstand beteiligt, gewinnt der Spieler der im Uhrzeigersinn am nächsten zum Startspielermarker sitzt.

Spieler dürfen ihre Aktionen auch verfallen lassen.

Anmerkung: Es kann vorkommen, dass kein oder nur ein Spieler Würfel einer Aktion zugeteilt hat, somit kann diese Aktion auch nicht stattfinden oder nur von einem als 1. Platz genutzt werden.



Beispiel: Lothar (grün) und Frank (gelb) haben mit 9 Punkten beide das höchste Ergebnis.
Da Lothar im Uhrzeigersinn am nächsten zum Startspielermarker sitzt, ist er auf dem 1. Platz und Frank auf dem 2. Platz.

1. Flotte ausbauen

1. Platz – Der Spieler setzt seinen Schiffsmarker auf der Flottenleiste **zwei** Felder weiter nach rechts.

2. Platz – Der Spieler setzt seinen Schiffsmarker auf der Flottenleiste **ein** Feld weiter nach rechts.

Steht der Schiffsmarker auf dem letzten Feld (ganz rechts) der Flottenleiste, bleibt er dort stehen.

2. Crew anheuern

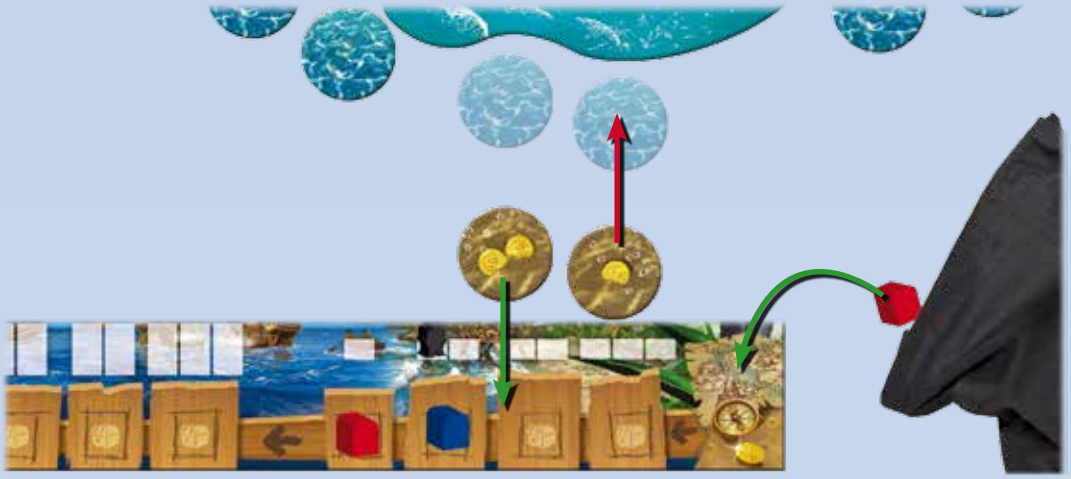
1. Platz – Der Spieler setzt seinen Piratenmarker auf der Crewleiste **zwei** Felder weiter nach rechts.

2. Platz – Der Spieler setzt seinen Piratenmarker auf der Crewleiste **ein** Feld weiter nach rechts.

Steht der Piratenmarker auf dem letzten Feld (ganz rechts) der Crewleiste, bleibt er dort stehen.

3. Schatzsuche

1. Platz – Der Spieler zieht **eine Schatztruhe** aus dem Beutel und legt sie auf seinen Inselbereich. Zusätzlich zieht er **zwei Schatzplättchen** aus der Mitte, schaut sich beide an, **wählt eines** davon aus und legt es verdeckt neben sein Tableau. Das andere Plättchen mischt er verdeckt mit den Schatzplättchen in der Mitte.



Beispiel: Lothar zieht zunächst eine Schatztruhe aus dem Beutel und legt sie auf seinen Inselbereich. Anschließend sieht er sich zwei Schatzplättchen an und behält die wertvollere mit den zwei Münzen. Die andere mischt er verdeckt mit denen in der Mitte.

2. Platz – Der Spieler zieht **ein Schatzplättchen** aus der Mitte und behält es verdeckt neben seinem Tableau.

Anmerkung: Die Schatzplättchen geben am Ende des Spiels zusätzliche Siegpunkte.

4. Entern

1. Platz – Der Spieler wählt einen Mitspieler zum **Entern** aus. Er nimmt sich eine Schatztruhe seiner Wahl aus dessen Flottenbereich und legt sie auf seinen Inselbereich. Zusätzlich schiebt der Mitspieler seinen Schiffsmarker ein Feld nach links auf der Flottenleiste. Der Spieler muss nur dann seinen Schiffsmarker ebenfalls um ein Feld nach links schieben, wenn der Mitspieler mindestens einen Würfel der Aktion **Entern** zugeteilt hat.

Beispiel: Lothar (grün) wählt Ani (blau) zum Entern aus. Da Ani auch einen Würfel bei der Aktion Entern platziert hat, kann sie sich verteidigen und daher müssen beide ihren Schiffsmarker um ein Feld nach links rücken. Lothar wählt die lila Schatztruhe und bewegt sie von Anis Tableau auf seinen Inselbereich.

2. Platz – Der Spieler wählt einen Mitspieler, mit Ausnahme des vom Erstplatzierten Gewählten, zum **Entern** aus. Dieser schiebt seinen Schiffsmarker auf der Flottenleiste ein Feld nach links. Der Spieler muss nur dann seinen Schiffsmarker ebenfalls um ein Feld nach links schieben, wenn der Mitspieler mindestens einen Würfel der Aktion **Entern** zugeteilt hat. Zusätzlich nimmt sich der Spieler eine Schatztruhe seiner Wahl von der Insel in der Mitte (sollte dort eine liegen) und legt sie auf seinem Inselbereich ab.

5. Überfallen

1. Platz – Der Spieler wählt einen Mitspieler zum **Überfallen** aus. Er nimmt sich eine Schatztruhe seiner Wahl aus dessen Crewbereich und legt sie auf seinen Inselbereich. Zusätzlich schiebt der Mitspieler seinen Piratenmarker ein Feld nach links auf der Crewleiste. Der Spieler muss nur dann seinen Piratenmarker ebenfalls um ein Feld nach links schieben, wenn der Mitspieler mindestens einen Würfel der Aktion **Überfallen** zugeteilt hat.

2. Platz – Der Spieler wählt einen Mitspieler, mit Ausnahme des vom Erstplatzierten Gewählten, zum **Überfallen** aus. Dieser schiebt seinen Piratenmarker auf der Crewleiste ein Feld nach links. Der Spieler muss nur dann seinen Piratenmarker ebenfalls um ein Feld nach links schieben, wenn der Mitspieler mindestens einen Würfel der Aktion **Überfallen** zugeteilt hat. Zusätzlich nimmt sich der Spieler eine Schatztruhe seiner Wahl von der Insel in der Mitte (sollte dort eine liegen) und legt sie auf seinem Inselbereich ab.

Beispiel: Der zweitplatzierte Alex (orange) überfällt Frank, der seinen Piratenmarker um ein Feld nach links rücken muss. Alex wählt die blaue Schatztruhe von der Insel in der Mitte und legt diese auf seinen Inselbereich.

Schatztruhen im Flotten- und Crewbereich

Der Schiffs- bzw. der Piratenmarker gibt vor, wie viele Schatztruhen zu jedem Zeitpunkt im Flotten- bzw. Crewbereich liegen dürfen:

Schiffs-/ Piratenmaker auf Feld:	*1*	*2, 3*	*4, 5*	*6, 7, 8*
Anzahl Schatztruhen:	*1*	*2*	*3*	*4*

Besitzt ein Spieler nach der Aktion **Entern** oder **Überfallen** nicht mehr genügend Schiffe oder Piraten, um alle Schatztruhen transportieren zu können, muss er überzählige Schatztruhen auf die Insel in der Mitte legen. Der Schiffs- bzw. Piratenmarker bleibt auf dem ersten Feld der jeweiligen Leiste stehen, auch wenn der Spieler bei den Aktionen **Entern** oder **Überfallen** ihn ein Feld nach links ziehen müsste. Auf der Insel kann immer nur eine Schatztruhe je Farbe liegen. Liegt dort bereits eine Schatztruhe gleicher Farbe, legt der Spieler seine verlorene Schatztruhe zurück in den Beutel.

Beispiel: Frank wurde vom Zweitplatzierten überfallen und muss seinen Piratenmarker um ein Feld nach links rücken. Nun kann er nur noch eine Schatztruhe transportieren und muss sofort die weiße auf die Insel in der Mitte legen.

Nachdem alle Aktionen abgehandelt wurden, nehmen alle Spieler ihre Würfel vom Tableau und legen sie hinter ihrem Sichtschirm ab.

3. Schatztruhen bewegen

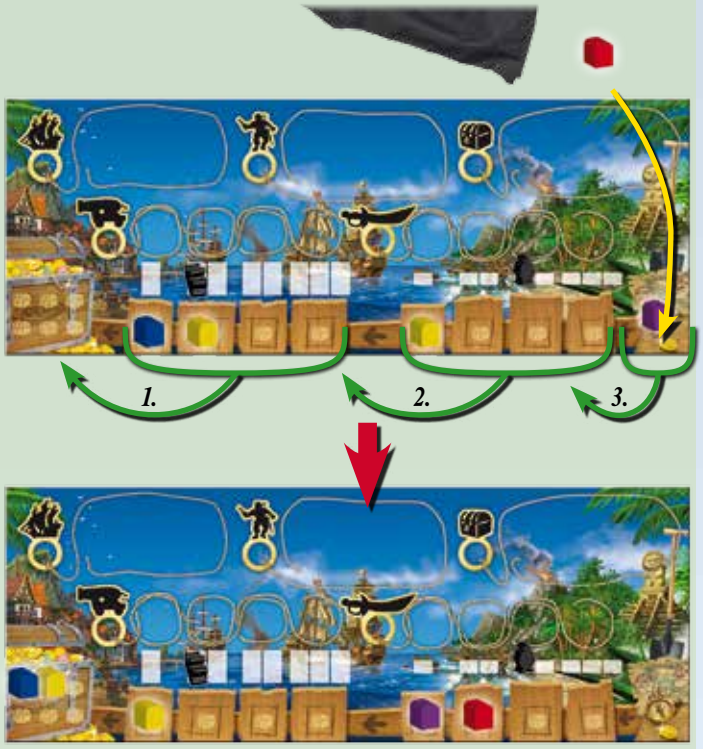
Zunächst zieht **jeder** Spieler **eine Schatztruhe** aus dem Beutel und legt sie auf seinen Inselbereich.

Dann werden die Schatztruhen in folgender Reihenfolge bewegt:

1. Die Schatztruhen im **Flottenbereich** werden in Tortuga abgelegt.
2. Die Schatztruhen im **Crewbereich** werden auf den Flottenbereich gelegt.
3. Die Schatztruhen im **Inselbereich** werden auf den Crewbereich gelegt.

Die Bereiche werden jeweils von links aufgefüllt, die Reihenfolge der Schatztruhen kann dabei frei gewählt werden. Der Schiffsmarker bzw. der Piratenmarker gibt vor, wie viele Schatztruhen in einem Bereich transportiert werden können. Überzählige Schatztruhen werden auf die Insel in der Mitte gelegt. *(s.o. „Schatztruhen im Flotten- und Crewbereich“)*

Haben nun ein oder mehrere Spieler je mindestens **6 Schatztruhen in Tortuga, endet das Spiel** und es folgt die Schlusswertung.
Ist dies nicht der Fall, wandert der Startspielermarker im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler und eine **neue Runde beginnt.**



Beispiel: Lothar zieht zunächst eine Schatztruhe aus dem Beutel und legt diese auf seinen Inselbereich. Nun bewegt er seine Schatztruhen:

1. *Die gelbe & blaue vom Flottenbereich nach Tortuga.*
2. *Die gelbe vom Crewbereich zum Flottenbereich.*
3. *Die lila & rote vom Inselbereich zum Crewbereich. Er entscheidet sich für die Reihenfolge lila, dann rot.*

Schlusswertung

Alle Spieler erhalten für ihre Schatztruhen wie folgt Punkte:

1. Für jede Schatztruhe:

- In Tortuga 3 Punkte
- Im Flottenbereich 2 Punkte
- Im Crewbereich 1 Punkt

Lila Schatztruhen in jedem Bereich bringen die doppelte Punktzahl.

2. Für jedes Set aus einer **gelben, blauen und roten** Schatztruhe auf dem Spielertableau 3 Punkte. Dabei zählen weiße Schatztruhen, die in Tortuga liegen, als eine beliebige Farbe.

3. Für jedes erreichte Feld auf der Flotten- und Crewleiste 1 Punkt.

4. Für jede dargestellte Münze auf den gesammelten Schatzplättchen 1 Punkt.

Wer nun die meisten Punkte erbeutet hat, ist der erfolgreichste Pirat und gewinnt Tortuga. Herrscht Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.

Ani zählt ihre Punkte zusammen:

- ***18 Punkte für die 6 Schatztruhen in Tortuga.***
- ***4 Punkte für die lila Schatzruhe im Flottenbereich (2x2, lila zählt doppelt).***
- ***2 Punkte für die 2 Schatztruhen im Crewbereich.***
- ***6 Punkte für die 2 Sets:***
  Rot, gelb und blau (in Tortuga).
  Blau, weiß=gelb (in Tortuga) und rot (im Crewbereich).
- ***8 Punkte für die erreichten Felder auf der Flotten- und Crewleiste.***
- ***4 Punkte für die gesammelten Münzen.***

Insgesamt hat sie 42 Punkte erbeutet.

Variante

Freibeuter, die eine längere Partie bevorzugen, können mit folgender Regeländerung spielen:
Das Spiel endet in der Runde, in der ein oder mehrere Spieler mindestens je 8 Schatztruhen in Tortuga liegen haben.

Änderungen im Spiel zu zweit

Im Spiel zu zweit gelten folgende Änderungen:

2. Aktionen

Nur der Spieler mit dem **besten Ergebnis (1. Platz)** führt die Aktion aus:

1. Flotte ausbauen – Der Spieler setzt seinen Schiffsmarker auf der Flottenleiste **ein** Feld weiter nach rechts.

2. Crew anheuern – Der Spieler setzt seinen Piratenmarker auf der Crewleiste **ein** Feld weiter nach rechts.

3. Schatzsuche – Der Spieler zieht eine Schatztruhe aus dem Beutel und legt sie auf seinen Inselbereich. Zusätzlich nimmt der Spieler ein Schatzplättchen aus der Mitte und behält es verdeckt neben seinem Tableau.

4. Entern – Der Spieler nimmt sich eine Schatztruhe seiner Wahl aus dem Flottenbereich des Mitspielers und legt ihn auf seinen Inselbereich. Zusätzlich schiebt der Mitspieler seinen Schiffsmarker ein Feld nach links auf der Flottenleiste. Der Spieler muss nur dann seinen Schiffsmarker ebenfalls um ein Feld nach links schieben, wenn der Mitspieler mindestens einen Würfel der Aktion **Entern** zugeteilt hat.

5. Überfallen – Der Spieler nimmt sich eine Schatztruhe seiner Wahl aus dem Crewbereich des Mitspielers und legt ihn auf seinen Inselbereich. Zusätzlich schiebt der Mitspieler seinen Piratenmarker ein Feld nach links auf der Crewleiste. Der Spieler muss nur dann seinen Piratenmarker ebenfalls um ein Feld nach links schieben, wenn der Mitspieler mindestens einen Würfel der Aktion **Überfallen** zugeteilt hat.

Alle Schatztruhen, die auf die Insel gelegt werden müssten, gehen stattdessen zurück in den Beutel.

© Copyright 2014 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved